

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA CAPAIAN SANGGUL UKEL TEKUK DI SMKN 1 SOOKO MOJOKERTO

Avril Lailia Fitri

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

avril.20011@mhs.unesa.ac.id

M.A Hanny Ferry Fernanda, Mutimmatul Faidah, Biyan Yesi Wilujeng

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

apt.fernanda@unesa.ac.id

Abstrak

Hambatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar, karena itu pemilihan media yang tepat dapat memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Pemilihan media berbasis video animasi dapat menaikkan semangat belajar siswa karena tampilan bervariasi bisa menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi, bagaimana media video animasi mempengaruhi hasil belajar siswa dan cara siswa merespon penggunaan media ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan subjek penelitian siswa kelas XI TKKR berjumlah 31 siswa. Data ditemukan melalui proses observasi, tes hasil belajar, dan angket. Hasil data sebagai berikut: Kualitas kelayakan media pembelajaran video animasi mendapatkan rerata 92% dan tergolong "sangat baik. Hasil belajar psikomotor (praktik) siswa kelas XI TKKR mendapatkan rerata 83,8 dan dinyatakan 100% tuntas, dilihat dari rata – rata KKTP yang didapatkan dari proses pembelajaran sebelumnya dengan media powerpoint dan demonstrasi mendapatkan skor 79. Respon siswa mendapat skor 88% tergolong "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media video animasi pada materi sanggul ukel tekuk dikatakan layak diterapkan pada proses pembelajaran

Kata Kunci: Video Animasi, Sanggul Ukel Tekuk, R&D

Abstract

Obstacles that occur during the learning process can impact learning outcomes. Therefore, choosing the right media can facilitate and motivate students in learning. The selection of animation video-based media can boost students' enthusiasm for learning because its varied displays can capture students' attention. The purpose of this study is to investigate the feasibility of animation video-based learning media, how animation video media affects students' learning outcomes, and how students respond to the use of this media. This research uses a quantitative approach, with the research subjects being 31 students from class XI TKKR. Data were collected through observation, learning outcome tests, and questionnaires. The results are as follows: The quality of the feasibility of the animation video-based learning media received an average score of 92%, categorized as "very good." The psychomotor learning outcomes (practical) of the class XI TKKR students averaged 83.8, with 100% mastery, compared to the average KKTP score obtained from previous lessons using PowerPoint media and demonstrations, which scored 79. Students' responses received a score of 88%, categorized as "very good." Based on the research results, the development of animation video media for the topic of "ukel tekuk" hair bun is considered feasible for application in the learning process.

Keywords: Animation Video, Ukel Tekuk Traditional Hairstyling, R&D

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membangun generasi yang berkualitas, pendidikan yang efektif dapat mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten, serta menghasilkan generasi yang mampu bersaing secara sehat dan mempunyai rasa empati yang tinggi antar satu dengan yang lain.

Guru perlu terus berinovasi dalam cara menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, salah satunya dengan menciptakan dan mengaplikasikan media pada pembelajaran yang selaras dengan kompetensi mengajar. Media pembelajaran mendukung proses dalam pembelajaran, yang membantu menjebarkan pesan yang disampaikan, dengan ini pendidikan dapat terlaksana secara lebih efektif dan efisien (Mulya et al., 2022). Dengan menggunakan

media interaktif dan menarik, seperti video, siswa cenderung lebih tertarik dan responsif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami dan lebih termotivasi untuk belajar (Umar, 2023:95).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 1 Sooko Mojokerto pada Senin, 7 Agustus 2023, penulis menemukan fenomena saat siswa kelas XI melakukan praktik sanggul ukel tekuk. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam proses, terutama saat menyasak rambut. Setelah praktik, banyak siswa yang kesulitan mengurai rambut yang sudah disasak, hal ini disebabkan oleh ketidakpahaman mereka dalam menyasak dengan benar. Proses pembuatan sanggul ukel tekuk memerlukan keterampilan psikomotorik yang teliti dan tepat, seperti sasakan yang padat, arah serat yang rapi, dan bentuk sanggul yang proporsional. Oleh karena itu, pembelajaran tentang hal ini bisa menjadi tantangan bagi siswa. Dengan menggunakan media animasi, siswa dapat menyaksikan proses pembuatan sanggul ukel tekuk berulang kali, sehingga mereka dapat memahami setiap langkah secara lebih mudah.

Melihat permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan di SMKN 1 Sooko sangat penting. Salah satu alternatif yang bisa diterapkan adalah menggunakan media video pembelajaran berbentuk animasi. Animasi (kartun) termasuk media grafis yang efektif digunakan untuk pendidikan, karena bertujuan memperjelas materi, meningkatkan pemahaman, serta memberikan nilai tambah dalam proses belajar (Kawista, 2023:16).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk mengecek kebenaran dan menyempurnakan produk. Menggunakan model penelitian Borg & Gall. Model ini mencakup serangkaian tahapan yang harus ditempuh peneliti untuk memastikan bahwa produk yang dirancang memenuhi standar kelayakan. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Sooko, pada kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang terdiri dari 31 siswa, dalam mata pelajaran Sanggul Tradisional. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada 28 Agustus 2024.

Selama proses penelitian, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, angket, dan tes kinerja. Lampiran observasi memiliki tujuan untuk mengevaluasi kelayakan suatu media pembelajaran. Angket adalah lembar yang harus diisi oleh responden guna untuk mendapatkan data. Kuesioner ini akan dibagikan setelah responden menonton video pembelajaran tentang sanggul tekuk, untuk mengumpulkan data penilaian dari siswa. Penilaian kinerja adalah tes praktik atau tindakan yang

menghasilkan informasi mengenai proses keterampilan siswa. Tujuan akhir untuk mendapatkan nilai psikomotorik siswa. Keunggulan Analisis data analisis deskriptif kuantitatif, guna untuk melihat persentase dan rata-rata dari data observasi kelayakan media serta respon siswa. Data tersebut akan diolah menggunakan teknik analisis berikut:

1. Analisis data kelayakan media pembelajaran

Tujuan analisis ini untuk menentukan sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang akan divalidasi oleh validator. Menghitung data dengan rumus perhitungan rata-rata (mean). Tujuan mean untuk menghitung rerata nilai dari total skor yang telah diberikan responden.

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

(Sumber : Sugiyono,2017)

Keterangan:

X : Skor rerata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah indikator yang dinilai

Tabel 1. Kriteria Persentase Penilaian Kelayakan

No	Kriteria Persentase Penilaian	
	Skor persentase (%)	Interpretasi
1.	80% < X ≤ 100%	Sangat Layak
2.	61% < X ≤ 80%	Layak
3.	41% < X ≤ 60%	Cukup Layak
4.	21% < X ≤ 40%	Tidak Layak
5.	0% < X ≤ 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan,2017)

2. Analisis data hasil belajar

Metode tes kinerja dilakukan untuk mengukur aspek psikomotor. Tujuannya untuk menilai hasil pembelajaran yang diperoleh siswa yang selaras dengan tujuan yang telah ditentukan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung data:

$$\text{Skor siswa} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh siswa}}{\text{Nilai maximum}} \times 100\%$$

(Sumber: Usman,2015)

Tabel 2. Kriteria Persentase Penilaian Hasil Belajar

No	Kriteria Persentase Penilaian	
	Skor persentase (%)	Interpretasi
1.	0 – 20%	Sangat Buruk
2.	21% - 40%	Buruk
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80%	Baik
5.	81% - 100%	Sangat Baik

(Sumber: Riduwan,2017)

3. Analisis respon siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa setelah mereka mengamati media pembelajaran yang telah dibuat peneliti. Menggunakan rerata (mean). Tujuan mean untuk menghitung nilai rerata dari total nilai atau jawaban yang telah diberikan.

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

(Sumber : Sugiyono,2017)

Keterangan:

X : Skor rerata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah indikator yang dinilai

Melakukan penyesuaian data disesuaikan dengan hasil perhitungan persentase.

Tabel 3. Kriteria Persentase Penilaian Respon

No	Kriteria Persentase Penilaian	
	Skor persentase (%)	Interpretasi
1.	$76\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$51\% < X \leq 75\%$	Baik
3.	$26\% < X \leq 50\%$	Tidak Baik
4.	$0\% < X \leq 25\%$	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Riduwan,2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi

Media yang telah dihasilkan dari pengembangan yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mencapai pembelajaran sanggul ukel tekuk. Berikut adalah tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran ini:

a. Potensi dan Masalah

Potensi tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di SMKN 1 Sooko Mojokerto, seperti LCD dan Wi-Fi, yang membuat kelancaran kegiatan pembelajaran. Masalah yang ditemukan adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat digunakan dimanapun tanpa batas waktu, serta keterbatasan para guru menyajikan materi pembelajaran dengan media yang bervariasi dan mudah digunakan.

b. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa di SMKN 1 Sooko Mojokerto belum tersedia media pembelajaran berupa video animasi. Sebab itu, peneliti melakukan analisis materi untuk mengembangkan produk yang selaras dengan capaian pembelajaran sanggul ukel tekuk.

c. Desain Produk

Desain produk dikembangkan mencakup materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

1) Moodboard



Gambar 1 Moodboard Sanggul ukel Tekuk

2) Storyboard

Setelah penyusunan moodboard, kemudian membuat storyboard dengan membuat alur per-scene dengan jelas. Hasil akhir storyboard yang akan digunakan sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi menggunakan

aplikasi flippaclip.

3) Hasil pengembangan video animasi

Desain produk dibuat dengan materi yang menyesuaikan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Tabel 4 Storyboard media video animasi sanggul ukel tekuk

No.	Keterangan	Tampilan
1.	Opening (Halaman Awal) Berisi judul yang ditulis kapital	
2.	Perkenalan Berisi identitas pembuat	
3.	Apersepsi Berisi pertanyaan pemantik dengan menggunakan gambar 2 tokoh yang sedang menggunakan sanggul ukel tekuk (siswa harus mencari perbedaannya)	
4.	Apersepsi Berisi gambar ilustrasi lengkap dengan ciri dan karakteristik sanggul ukel tekuk	
5.	Materi Berisi pengertian sanggul ukel tekuk	

d. Validasi Desain

Validasi desain dalam pembelajaran ini dilakukan oleh para ahli dengan instrumen yang digunakan berupa lembar validasi media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil yang tercatat dalam lembar observasi validasi, tahap selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata (mean) dan persentase dari setiap kriteria penilaian yang telah diterima. Hasil deskripsi data validasi kemudian

didapatkan dengan merangkum hasil data tersebut kedalam tabel rekapitulasi.

e. Revisi Desain

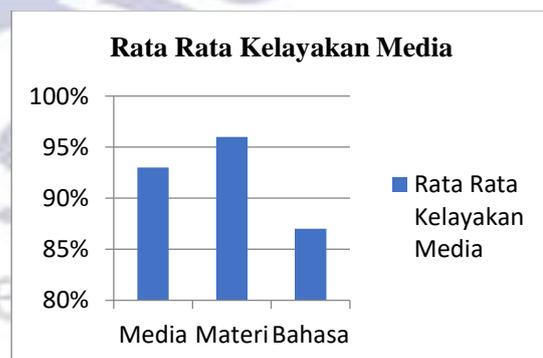
Setelah melakukan validasi desain produk pengembangan, peneliti menerima saran dan masukan dari para validator. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi. Beberapa revisi yang dilakukan untuk perbaikan video animasi antara lain:

Tabel 5 Tampilan sebelum dan sesudah revisi

No.	Tampilan Sebelum Revisi	Tampilan Setelah Revisi
1.	Penambahan logo Unesa, Kurikulum Merdeka, dan SMK bisa. 	Penambahan logo Unesa, Kurikulum Merdeka, dan SMK bisa. 
2.	Mengganti teks dari “Hi” ke “Hai” 	Mengganti teks dari “Hi” ke “Hai” 
3.	Compress file agar memudahkan untuk membagikan video animasi pada siswa Size: 41.3 MB (43,409,112 bytes) Size on disk: 41.3 MB (43,409,408 bytes)	Compress file agar memudahkan untuk membagikan video animasi pada siswa. Size: 4.44 MB (4,665,399 bytes) Size on disk: 4.45 MB (4,669,440 bytes)

f. Validasi Desain

Uji coba produk video animasi pada capaian pembelajaran sanggul ukel tekuk kepada 31 siswa kelas XI jurusan tata kecantikan kulit dan rambut. Hasil penilaian dari para validator menunjukkan persentase 93% untuk media, dengan skor tertinggi pada poin ketiga, yaitu efisiensi; 96% untuk materi, dengan skor tertinggi pada poin kedua dan ketiga, yaitu materi dan penyajian; serta 87% untuk bahasa, dengan skor tertinggi pada poin kedua, yaitu komunikatif. Berdasarkan skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk mendengarkan dan memperhatikan pembelajaran melalui media materi atau objek yang bergerak, seperti video animasi.



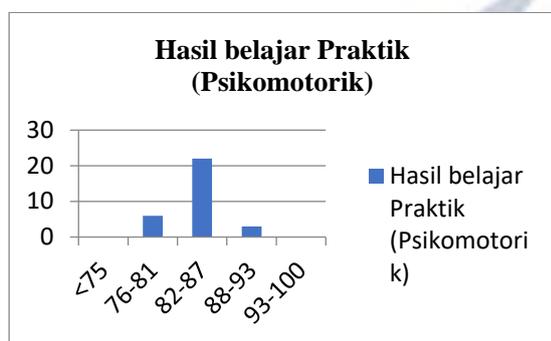
Gambar 2 Diagram rata – rata kelayakan media

Menurut Riduwan (2017), media pembelajaran dikatakan layak jika skor persentasenya berada pada interval $76\% < X \leq 100\%$. Rerata yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 92%. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pemilihan media pembelajaran berupa video animasi sangat tepat, karena animasi media yang cukup efektif untuk diaplikasikan pada suatu materi tertentu untuk memperjelas proses pembelajaran, serta menjadi alat

untuk mengkritisi dan meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran (Kawista, 2023:16)

2. Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran sanggul ukel tekuk dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh ≥ 75 (KKM). Hasil belajar berupa tes kinerja untuk mengukur ranah psikomotor yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan diagram tersebut, 0 siswa yang mendapat nilai ≤ 75 . 6 siswa mendapatkan nilai antara 76-81, 22 siswa mendapatkan nilai antara 82-87, dan 3 siswa mendapatkan nilai antara 93-99. Rerata nilai tertinggi terletak pada rentang 82-87. Kesimpulan didapat bahwa skor rerata total hasil belajar siswa adalah 83,8.



Gambar 3 Diagram hasil belajar psikomotorik

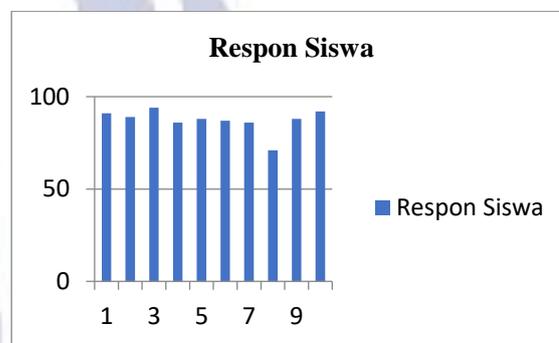
Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat dinyatakan 100% tuntas dalam uji coba pengembangan media pembelajaran sanggul ukel tekuk. Siswa telah memperoleh pengalaman baru melalui media video animasi yang menyajikan capaian pembelajaran sanggul ukel tekuk, yang membantu mereka memahami teknik penataan yang tepat dan mendetail.

Dengan semangat mengikuti proses pembelajaran, siswa mampu menyerap materi yang disampaikan. Pemahaman yang mendalam terhadap materi akan memungkinkan mereka untuk melakukan praktik dengan baik, sehingga hasil belajar mereka pun meningkat. Hal ini didukung Bloom (Rahman, 2020), psikomotor meliputi perilaku yang mengarah dan mendorong untuk membangun potensi lebih tinggi dalam individu meliputi fisik, mental dan sosial. Serta melatih sikap-sikap yang diinginkan, seperti tanggung jawab, kerja sama, kreativitas, dan kedisiplinan yang sesuai pada pembelajaran.

3. Respon Siswa

Angket yang dibagikan bertujuan untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Menurut Lefrudin (2017:21), respon muncul dalam bentuk perilaku yang terjadi setelah

siswa menerima rangsangan. Sementara itu, menurut Maharani dan Widhiasih (2018), respon muncul dari stimulasi atau rangsangan yang diperoleh individu, di mana efek dari umpan balik tersebut dapat dilihat melalui perilaku siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan data perhitungan dari 10 butir pertanyaan, diperoleh bahwa penilaian terhadap respon siswa rata-rata 87%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Respon siswa memiliki skor tertinggi pada poin ketiga, yaitu "video animasi menambah wawasan baru," sementara skor terendah terdapat pada poin kedelapan, yaitu "audio kurang terdengar jelas." Sejalan dengan siswa yang penuh minat dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan berhasil menarik perhatian mereka. Namun, terdapat kekurangan pada bagian audio yang kurang jelas terdengar.



Gambar 4 Diagram respon siswa

Meskipun demikian, umpan balik positif dari media membuat tingginya ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatkan rasa percaya diri mereka, serta mendorong keaktifan dalam proses belajar. Media pembelajaran berupa video animasi ini juga memberikan pengalaman baru bagi siswa, karena ini adalah kali pertama diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media ini menciptakan suasana yang berbeda dan menyegarkan bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kenyamanan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran video animasi tergolong "sangat baik," untuk diaplikasikan dan diterapkan pada materi sanggul ukel tekuk. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk mendengarkan dan memperhatikan pembelajaran melalui media materi atau objek yang bergerak, yaitu video animasi.

2. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Hasil belajar psikomotorik siswa mendapat skor rerata 83,8 dan padadiagram mencapai 100% tuntas. Rata-rata tersebut menunjukkan bukti siswa menerima materi dengan baik, sehingga pemahaman terhadap materi meningkat. Pemahaman yang tinggi akhirnya membuat siswa mampu melakukan praktik dengan baik dan hasil belajarnya juga meningkat. Sebagai perbandingan, rerata skor KKTP yang didapat dari proses pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan media PowerPoint dan demonstrasi adalah 79.

3. Respon Siswa

Respon siswa dari 31 orang memperoleh skor rata-rata 88, yang dapat dikategorikan sebagai "sangat baik." Karena media membuat siswa tertarik dan sangat antusias saat proses pembelajaran. Siswa menjadi memiliki suasana baru saat proses pembelajaran dilakukan, karena ini kali pertama media video animasi menjadi perantara untuk menjembatani proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, meskipun telah menghasilkan temuan yang signifikan, terdapat tiga poin yang perlu ditingkatkan yaitu:

1. Penelitian ini terbatas hanya mencakup pada hasil belajar psikomotor. Diharapkan ada penelitian lanjutan untuk mengembangkan dan menerapkan hasil belajar kognitif dan afektif.
2. Media pembelajaran video animasi ini membuat siswa mudah dalam proses pembelajaran praktik. Namun, media pembelajaran video animasi masih jarang ditemukan. Animasi video sangat diperlukan, karena sebagian besar materi yang berkaitan dengan keterampilan. Media ini akan sangat membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa.
3. Penelitian ini hanya melaksanakan 6 tahap dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu. Pada penelitian selanjutnya dapat melaksanakan hingga 10 tahapan untuk menghasilkan hasil yang lebih maksimal dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aulya Ilsa, F. M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Power Director 18 . Basicedu Volume 5 No1 .
Abidin, M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). Vol. 15, No. 1.
Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Semester 2 Sdn Sukawangi. Masters thesis, 17.

Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar.

Hasibuan, P. F. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Sanggul Ukel Konde Pada Kelas XI SMK Negeri. Masters thesis, UNIMED.

Jayadiguna, M. A. (2019). Perancangan Interior Museum Kreatif Animasi Indonesia di Bandung.

Kartini, I. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Volume 4, Nomor 1.

Kawista, J. A. (2023). Perancangan Karakter Monster Baik dengan Media Buku Komik Cetak Digital yang Bergenre Action Fiksi. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.

Kisworo, d. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *Abdimas* Vol 26, No. 1 .

Marissa, T. S. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SDN 57 OKU Menggunakan Adobe Flash CS6. *Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)* Vol.5 No.1.

Mulya Vivi Mavika, B. T. (2022). Pemanfaatan Media Infokus pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 2 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 No.1 Tahun 2023.

Purnamasari, A. d. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Smk Perwari Tulungagung. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)* Volume 3, Nomor 1, 31.

Putri, N. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih kelas 4 MI Hidayatul Mubtadin Wates Sumbergempol.

Ratri, D. (2022). Peneapan Media Google form dalam pembelajaran daring di kelas III SDN 3 Gondang.

Ulfah, O. A. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Vol.2, No.1.